いやぁゲーム作りは楽しいわぁ おもしろいよ～ でも売れるか どうかはべつ

糸井　よし、ここで音を聞かせてあげよう！
風永　音？
糸井　そう。ゲーム中の。それがさあ、また自画自賛なんだけどいいんだよ。それを今日持ってきたから、テープで聞かせてあげる。
風永　……音だけ？
糸井　オイオイ、これはキミへのプレゼントだよ。俺とお前の仲じゃないか!!
風永　あ、ありがとうございます。
本郷　モノは言いようですな(笑)。
糸井　（ラジカセを、セッティングしながら）え～と、センコントは？
風永　（コンセントのことだな、と思いつつも突っ込まない）。
糸井　よし、で、このテープを、あ、あれ、入らないぞ!?
岩田　糸井さん、逆さまです。
風永　……。

～音楽鑑賞タイム～

（風永注：ここで、ゲーム中に使われているという曲を3曲聞かせていただいた。はっきりいってそのクオリティーは極めて高く、正直いってビックリって感じだ。基本的にR＆B風の曲なのだが、特筆すべきはその“生っぽさ”。とくにタメの効いたリズムは正直いってビックリって感じだ）。

風永　こんなスネアの音、ゲームで聴いたことないな。『2』の音楽は鈴木慶一(ムーンライダーズ)さんでしたけど、『3』の音楽を担当しているのは、いわゆる音楽畑の人じゃないんですよね。
糸井　じゃない。だけど、いいんだよね。シナリオできると、音楽担当者が音楽を作る。で、それを聞くとまた、ボクが(シナリオを)書きたくなるんですよ。そんで今回ずいぶん音に助けられましたよ。そう、いうならば、最後のトランペットがパッパッパーッて鳴るのもコンセプトのひとつです!!
風永　意味がわかりません。でもなんにしろイイ感じみたいですね。
糸井　うんうんうんうん。そんでさ、全部で12章あるじゃないですか……あっ、いけねっ！
岩田　あっ。
風永　おっ。
岩田　重要なキーワードが(笑)。
糸井　え～、最後のほうで……。
風永　もう遅いです。
糸井　チクショ～!!
一同　(笑)
糸井　その最後の場面をね、書いてないんですよ、まだ、俺。だけど最後のセリフだけあるんですよ。これがオレのいちばんの楽しみなんだよ(本当にうれしそう)。
岩田　見せてくれないんですよ。「このノートに、最後のセリフを書いた。だけど見せない」って。
風永　楽しみですねえ。
糸井　イイよお。『3』はね、やっててよかったってホント思うもん。『2』までは練習だね。
一同　(笑)
糸井　やっぱゲーム作りはおもしろいわ。いま本職かもしんないね。
岩田　今回はとくに、糸井さん得意なことしかしてませんからね。
糸井　そうそう。『2』までは、いろいろ不得意なことも、よくわかんないからやってたんだけど。
風永　そういう意味でも練習だと。
糸井　そう。今回は、野球の選手にバット持たせているようなモンだからね。楽しいよ。メシ喰うときにもバット持ってるよ。打ったりなんかして。ごはんを。ガハハ。
風永　……。
岩田　今月は糸井さんの本職はゲームシナリオライターですね。作業の割合からいって。

最新ホヤホヤ情報❹ 新登場の主人公フリント

⬅主人公のひとり、フリント。タツマイリの村のリーダー的存在であるという彼。知恵と勇気はあるがお人好し。そして妻子持ちとか。

風永　ということは、先月はゲームを作っちゃあいなかった、と。
一同　(笑)。
糸井　先月は違った。自信を持って(笑)。でもさぁ、それは清原がクラブで遊ぶようなものだよね。って、ぜんぜんよくないじゃん!!
一同　(爆笑)。
風永　だから打てないんだ!!
糸井　そうかそうか、いちばん悪いたとえだったな。う～ん、何しろいまは作ってるのが楽しいんだよ。テーブルトークRPGあるでしょ？　いま自分はテーブルトークのゲームマスターって気がする。それもふつうのゲームマスターじ

最新ホヤホヤ情報❺ キマイラの森を歩くふたり

⬅リュカとフリントがキマイラの森を進む。序盤はこのふたりが主人公となるのかな？　ちょっと不気味な雰囲気。

最新ホヤホヤ情報❻ 2匹のサイバード現わる

⬅森を行くふたりが、2匹のモンスターに遭遇。このカバみたいなやつは、サイバード。かなり手強そうだけど……。